



Sel 1

Sel 1

Sel 1

Sel 1

Sel 1

Sel 1

Sel

Sel

Sel

PA Disponibili: **23**

PA Utilizzati: **6**

Garage Storico:

**Seleziona Garage**

	Pista Asciutta			Pista Bagnata		
	Bonus	Overshooting	Slittamento	Bonus	Overshooting	Slittamento
Pneumatici Normali	nessuno	x1	nessuno	nessuno	x1	una casella
Pneumatici Sportivi	+1 (1° giro)	x2	nessuno	nessuno	x2	una casella

**Se un pilota ottiene il risultato massimo in 5° o 6° Marcia, alla fine del suo turno, se ti trovi in 4°, 5° o 6° marcia devi effettuare un test verifica motore**

Verifica Motore pista asciutta: da 1 a 4 su un D20, perdi un PM e lasci una Macchia d'Olio nella casella di destinazione

Verifica Motore pista bagnata: da 1 a 3 su un D20, perdi un PM e lasci una Macchia d'Olio nella casella di destinazione

**Tiro collisione: tira un D20, perdi un Punto Carrozzeria con un risultato inferiore o uguale al valore di difficoltà della curva o alla marcia inserita alla partenza**

Penalità di -1 al tiro di dado in caso di pista bagnata

Penalità di -1 al tiro di dado in caso in cui l'auto adiacente per cui si fa il test, sia in testacoda, stallo o eliminata

**Tenuta di Strada su pista asciutta: da 1 a 4 su un D20 perdi un Punto Sospensione**

**Tenuta di Strada su pista bagnata: da 1 a 5 su un D20 perdi un Punto Sospensione**

**Test di Affidabilità Meccanica tira un D20 (con segnalino "Auto Danneggiata" il pilota è eliminato automaticamente):**

da 1 a 12 l'auto è eliminata

da 13 a 17 l'auto va in testacoda ed acquisisce il segnalino "Auto Danneggiata"

con 18+ l'auto acquisisce il segnalino "Auto Danneggiata"

#### Heavy Downshift

per saltare 1 marcia spendi 1 PT

per saltare 2 marcie spendi 1 PT + 1 PF

per saltare 3 marcie spendi 1 PT + 1 PF + 1 PM

#### Prova Turbocompressore: tira un D20

da 1 a 4 perdi 1 PB + 1 PM

da 5 a 19 perdi 1 PB

con 20 nessun consumo

#### Frenata d'Emergenza

Caselle in eccesso	1	2	3	4	5	6	7
Punti Freno	1	2*	2*	2*	2*	2*	Eliminato
Punti Gomma	0	0	1	2	3*	3*	
Punti Carrozzeria	0	0	0	0	0	1	

è possibile utilizzare un PP al posto dei Punti Struttura contrassegnati con \*

#### Forzare il blocco

Se il pilota si trova la strada bloccata, può attraversare, ma non sostare, una sola casella che lo blocca, pagando **1 Punto Freno** ed **1 Punto Carrozzeria**; un segnalino detriti dovrà essere posto nella casella dove la vettura termina il movimento.

#### Sosta ai Box

**Veloce:** Cambio gomme e ripristino di 2 Punti Benzina; tentativo uscita box nello stesso turno di entrata

**Lunga:** Cambio gomme e ripristino di 4 PB e di 1 PA +2 PA per ogni PX assegnato; tentativo uscita box turno successivo

**Tentativo di uscita dai Box: Tira un D20, se il test ha successo esci immediatamente in 3° marcia, se lo fallisci esci il turno successivo in 4° marcia o inferiore**

successo	entrata ai box	marcia ingresso ai box	successo	entrata ai box	marcia ingresso ai box
10+	non dichiarata	4° Marcia o inferiore	7+	dichiarata	4° Marcia o inferiore
13+	non dichiarata	5° Marcia	10+	dichiarata	5° Marcia
16+	non dichiarata	6° Marcia	13+	dichiarata	6° Marcia